

遠藤 大翔

EREN FLYNESS

# Life Plan

2003 誕生

2019 横須賀総合高等学校入学

2021 湘南美術学院先端芸術表現科入塾

2022 武蔵野美術大学造形学部デザイン情報学科入学

2024 自分の作品でお金を稼げるようになる  
業界で注目を集め始める

2025 Avexと契約、BMSGに所属する  
Art Galleryに所属する

国内外チャートイン  
CDTV ライブ! ライブ! 出演

Music Station 出演

Venue101 出演

With Music 出演

個展開催

2026 武道館でライブ  
新国立美術館で展示する  
紅白初出場

2027 Coachellaに出る  
ワールドツアーチャー  
東京ドームでライブ

# 未定

ノーベル平和賞受賞

国民栄誉賞授与

世界で最も影響力のある人物TOP100に選ばれる

アート界で最も影響力のある人物TOP100に選ばれる

総理大臣になる

世界一に美術大学を日本に開校

24時間テレビメインパーソナリティー就任

株式会社設立

地球温暖化解決成功

いじめ、差別の根絶に成功

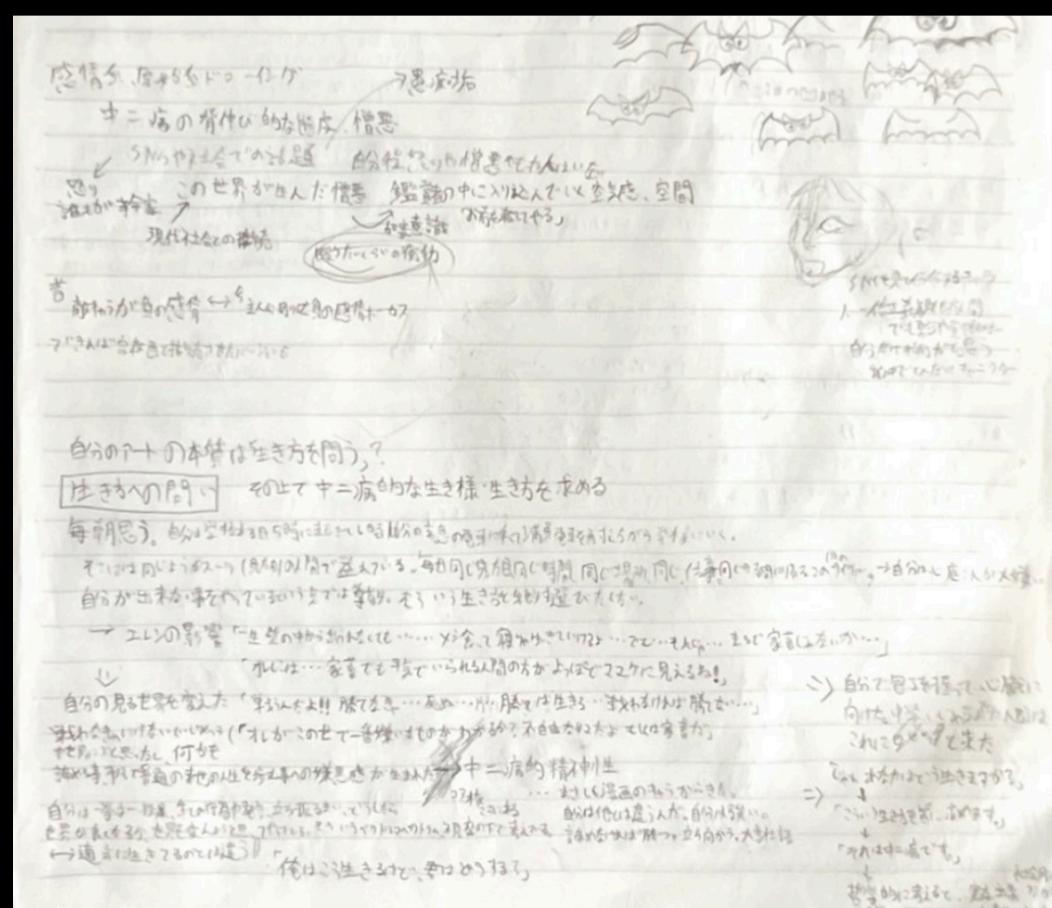
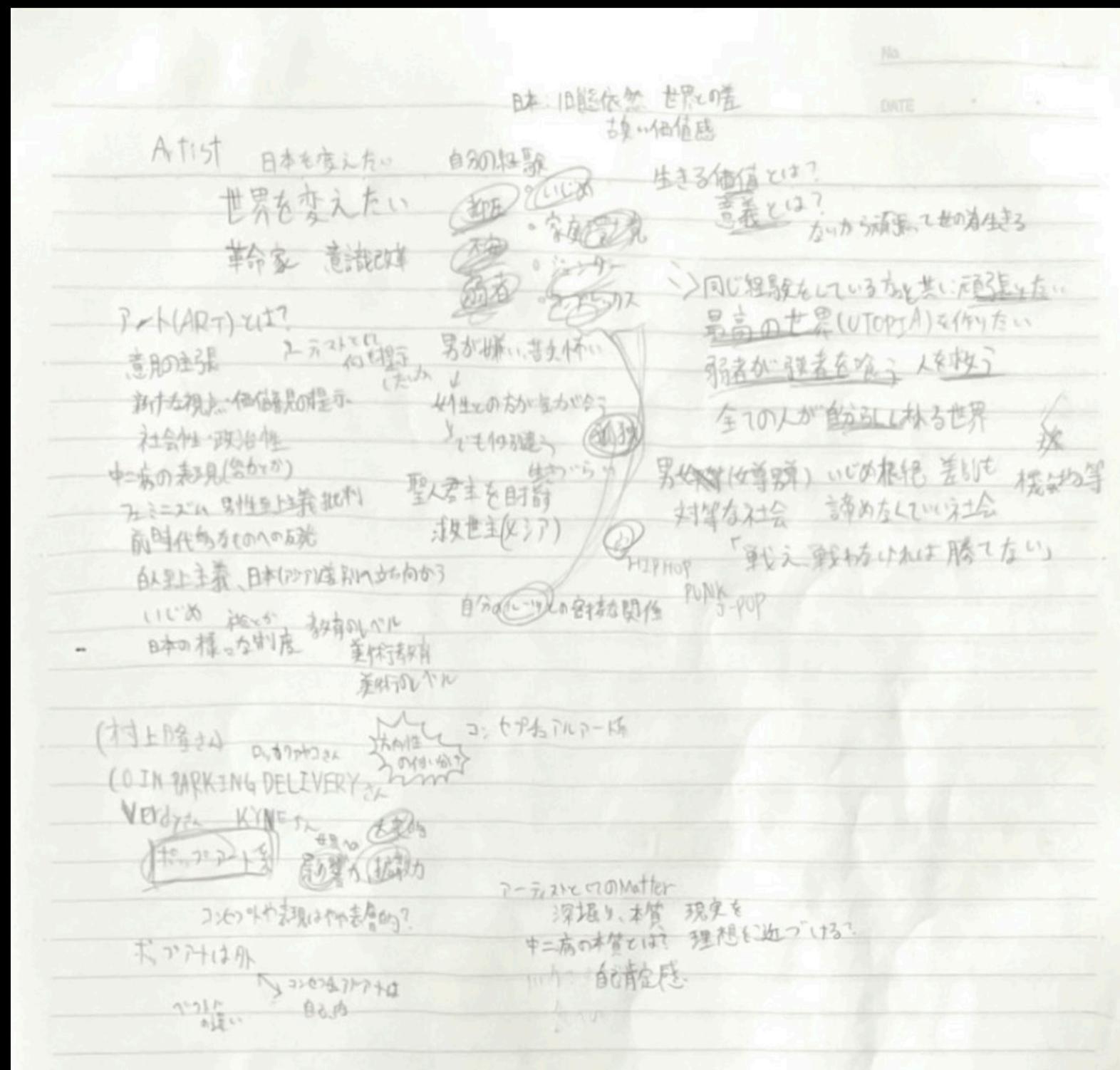
全ての国の貧困率0%に成功

少子高齢化問題解決成功

～ and more... ～

ΩXXX 永眠

# Thoughts



自分はよく世界一になるとか、世界を変えるとか、革命を起こすとか言っている。こういう一面をあまり見せた事が無い友達にも、このようなイメージやナルシスト的に思われる程恐らく日頃から溢れ出ている。そしてこの一面が他の人にはないアイデンティティで、創作活動において他者と一線を画すものになると感じた。

そしてそれはセンセーショナルに「中二病」という言葉で自分を打ち出せると考える。中二病という言葉は本来、自信過剰でアニメや漫画の世界と現実を混同している人を揶揄する言葉だ。でも自分はそう思わない。中二病とはどんなに苦しい状況でも努力し続けて立ち向かう、下手な現実主義よりよっぽど立派でかっこいい夢想家だ。HIP HOPでは自分がイケてるという事を表すスラングがいくつもある。自分はやがて中二病(Chunibyo)という言葉もスラングでイケてる(どんな時も踏ん張る強さを持つかっこよさ)を表すぐらいにさせたい。

そして自分は村上隆さんについて色々勉強した。彼は欧米の美術の評価のルールに乗っ取って日本のオタクカルチャーを世界に発信した。中二病という言葉も同じカルチャーに根ざしていると思うが、少し違うと思っている。彼が広めたのは日本の漫画やアニメの平面的な技法やオタク文化の少女などがモチーフになっている。

でも自分がしたいのは漫画やアニメの精神論的な部分だ。自分は中高でいじめられたり、夢を馬鹿にされたりしてきた。そんな奴らに立ち向かえない自分が悔しくて仕方がなかった。そして今は性差別や人種差別、戦争や貧困問題など様々な社会問題の中虐げられている人達が、アニメや漫画の主人公のように声をあげ、立ち向かえる世界を作りたい。自分の作品を通して日本の漫画やアニメの持つ絶望から希望を与える力を伝えたい

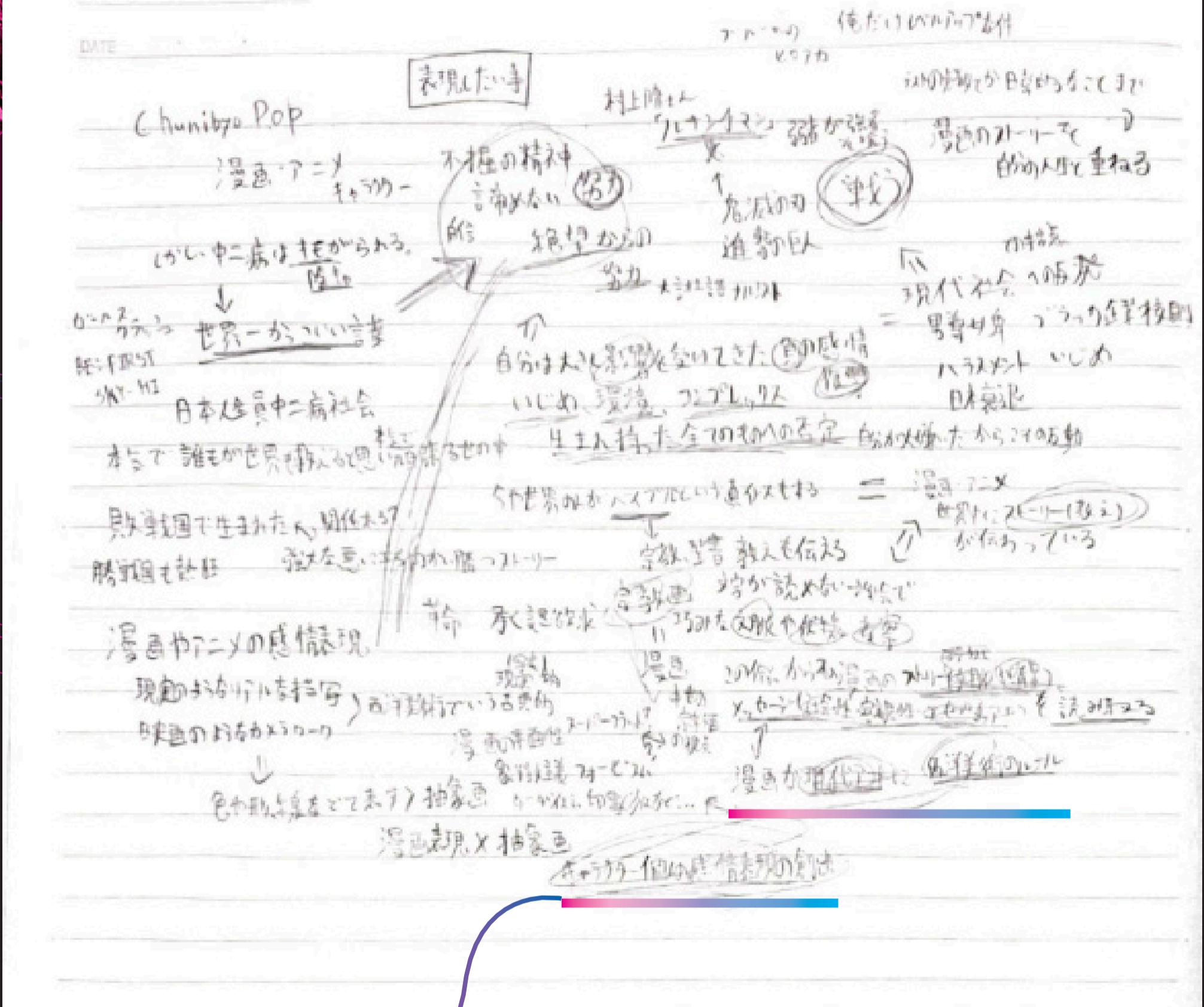
# Chunibyo Pop

中二病というテーマで、主に絵の具を使って描くシリーズ。ポップカルチャーを使って平面作品を作るという点で、中二病をポップアート的な文脈で表現したシリーズだと感じているので、POPという名前を入れた。まだまだブラッシュアップが必要ではあるだろうが、いざれは村上隆さんの”Superflat”的に、Chunibyo Popという一種のムーブメントや表現ジャンルになればと思っている。

主に漫画やアニメの持つ中二病的エネルギーを絵画として表す事を目指す。漫画のキャラクター表現をしたアート作品は今日それほど珍しくはない。だが、漫画の持つ精神性を表現した作品は見たことがない。自分が表現したいのはキャラクター達が持つルサンチマンなどの憎悪に満ち溢れた瞬間と言える。例えば鬼滅の刃で優しさが特徴の主人公竈門炭治郎は、家族を殺した鬼への復讐心が彼を動かしている。強大な敵に復讐心を燃やし立ち向かう姿は、現代社会を生きる私達に活力を与えてくれる。

アニメキャラと自分を重ねる人を、世の中には中二病と揶揄し笑う。しかし令和の時代はギャルマインドの復活やK-POPアイドルのガールズクラッシュなどで多くの若者は反骨精神的なコンテンツに触れている。中二病も同じような精神性を掲げ、ハラスメントや誹謗中傷、いじめが蔓延る社会に反抗していく。

# Memo



Title:

WARCRY

進み続けた者にしか分からない

俺が決める



# WARCRY

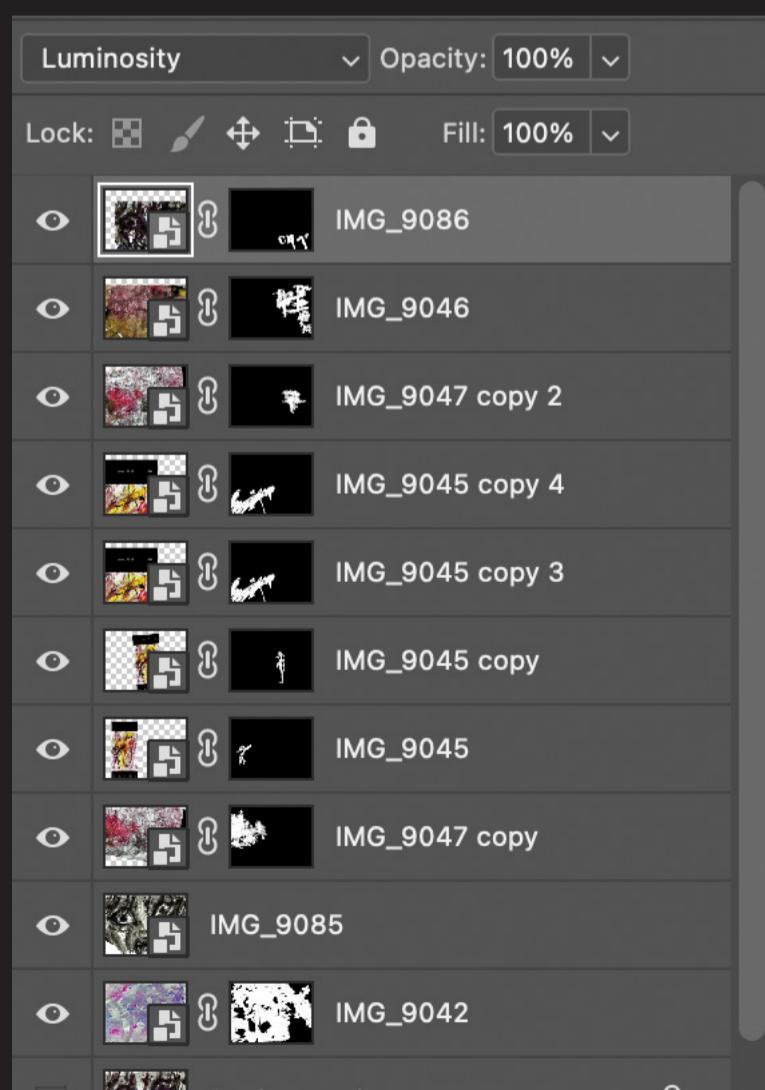
画材: アクリル絵の具、A4コピー用紙、水

サイズ: A4(210mm×297mm)



進撃の巨人32巻130話のコマは、恐らく進撃の巨人で最も有名なセリフである「駆逐してやる。この世から1匹残らず」の回想シーンだ。元々は第1巻のシーンだが、最終巻手前の32巻なだけあって描写のクオリティーは遥かに進化していて、元のシーンの迫力に溢れていたが、より憎悪に満ちた衝撃的なコマになっている。  
いじめやハラスメントなど、泣き寝入りなんて御免だ。私達は殺意を叫ばなければならない。

複数のドローイングをして、それをデジタル上でコラージュをした



複数のドローイングをPhotoshopで適当にマスクし、描画モードを切り替えてる



# 進み続けた者にしか 分からぬ

画材: アクリル絵の具、ジェッソ、模造紙、A4コピー用紙、水

サイズ: A4(210mm×297mm)

進撃の巨人巻コマ辺りにかけたシーンにインスピレーションを受けて制作。そのシーンで主人公エレン・イエーガーは、自分を信じながらも進み続ける事について説く。「進む先は地獄かもしれないし、希望かもしれない。それは進み続けた者にしか分からぬ。」と。

何かの達成を目指す事は難しく、目を逸らす事は簡単だ。だが、どんなに逸らそうとしても結局目に入ってしまう。これはもうこの性格や環境で生まれ育ってしまった性(さが)なのかもしれない

アーティスト: 佐藤信吾





# 俺が決める

画材: アクリル絵の具、ジェッソ、粘土、模造紙、水

サイズ:

アーティスト 佐藤 健一

アニメ ブルーロック話にインスピレーションを受けて制作。  
この漫画は「エゴイスト」という自分が輝くプレーをするサッカー選手  
の育成を目指すストーリーだ。その中で主人公は徐々にエゴく(自己中  
心的に)なっていく。  
アニメでは試合の最終局面で覚醒する主人公のアニメーションが目  
を惹く。その姿は日本人に必要なエゴイズムだと感じる。



# Dreams

実際に撮った写真を使い、夢や希望で溢れさせたい場所の空に何か象徴的な像を現す作品。

タイトルはAmerican Dreamという言葉に準えている。この言葉はアメリカの自由を尊重する社会で、家柄や生まれ持ったものに関係なく努力をし上を目指す事を表す言葉だ。対して日本社会は「努力神話」という言葉で結びつかれ、努力に捉われすぎ自らを追い込んでしまうとネガティブに語られる。

しかし中二病を掲げる自分には、努力というのはまさしく神話のように尊く誰もがすべき事だと考える。もちろん努力に囚われるがばかりに、精神衛生上危な久那ってしまう事もあるのは自分も感じている。

これは努力が悪いというより、努力に対し相応に報われない社会に問題があると思う。だからこそ、あらゆるハラスメントや家長父性などによる抑圧的社会などなど、これらの雰囲気を社会から無くし、努力が報われる世の中になる事を願い制作する。

そんな事を願いながらこのシリーズでは、あらゆる場所をモチーフになっている。





# TOKYO Dream

画材: ibis paint, photoshop, スマホ写真、過去作品

サイズ:

渋谷とは日本や世界から人が集まる日本の都心。そこに夢を見る人が多く集まる場所でもある。そんな場所でペガサスが空を翔る。ちょうどこの日は、自分の憧れでもある事務所が「新章突入」という広告で渋谷をジャックしていた。それに感動し、この写真内にもまるで自分の作品が広告になっているかのように合成した。世界へと羽ばたく姿勢を表した作品だ。



まず現実で写真を撮る

空から雲を切り取り、Photoshopの「歪み」という機能で変化させていく  
それを様々な描画モードを変化して工夫していく

ibis paintで街中の人々に色を塗ったり装飾を加えたりしていく

Photoshopで



# KYOTO Dream

画材: ibis paint, photoshop, スマホ写真、過去作品

サイズ:

京都の平等院鳳凰堂に行った時に撮った写真を利用した。自分は空や翼といったものに普段から縁を感じていて、この場も鳳凰という伝説上の生き物の莊厳さに感銘を受けた。そこから鳳凰というものに興味を持ち、意味などを調べた。鳳凰は聖天子が治める平和な世に現れるそう。今世の中は良い方向に進んでいるのをあれば、その裏で見過ごせない問題も山積みだ。そんな世の中を自分が革命家として、聖天子のような存在になり、鳳凰が現れる未来をイメージする。





# YOKOSUKA Dream

画材: ibis paint, photoshop, スマホ写真、過去作品

サイズ:

ここは自分が育った横須賀という街だ。横須賀にはうみかぜ公園という場所があり、その近くにBMXやスケボーなどができる空間がある。そこは近年特にBMXの大会などが盛んに行われており、日々色々な方が練習をしにくる。この写真もその場所で撮ったものだ。自分もここで小さい頃スケーターなどの練習をしていた思い出の地だ。自分も含め、ここで遊んでいた若者達が将来海を渡って大きな存在になる事を願って制作をした。

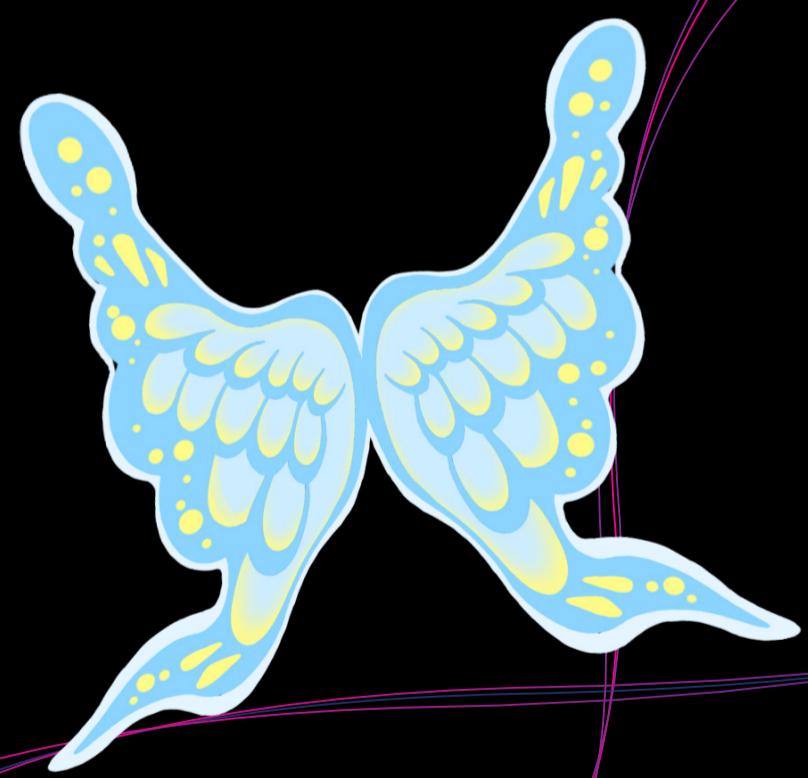


# ButterFlyness

自分は作品(シリーズ)毎に明確にターゲットや影響を意識して制作している。このシリーズではポップなキャラクターを創出する事で、日本や世界での波及力や様々なマーチャンダイズ、コラボなどの展開を見据えている。

自分に縁のあると感じている翼と蝶をモチーフとして組み合わせた”ButterFlyness”というキャラクターを多様なフォルムとデジタルでのペイントやCGなど様々なメディアで生み出している。



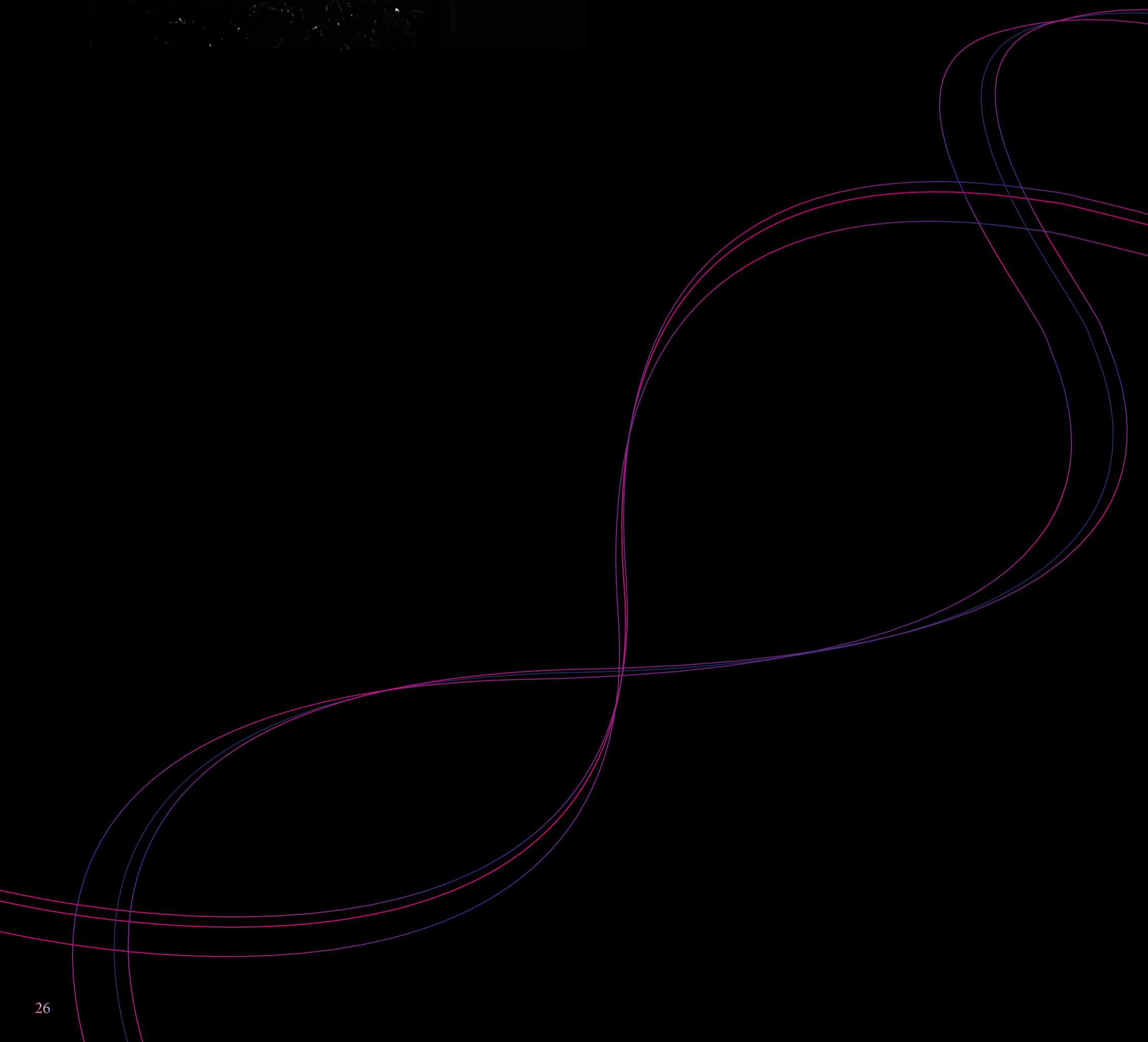






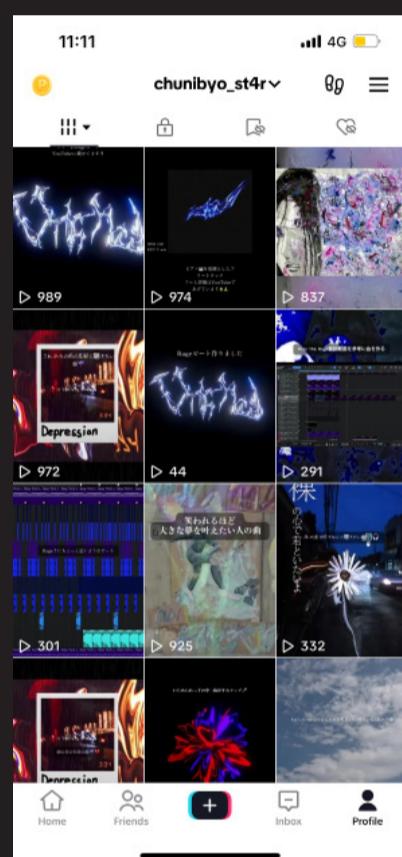
## Nails

3Dプリンターを使って作ったオリジナルのパーツ(全てではない)を駆使しながら、独自のネイルをデザインしている。

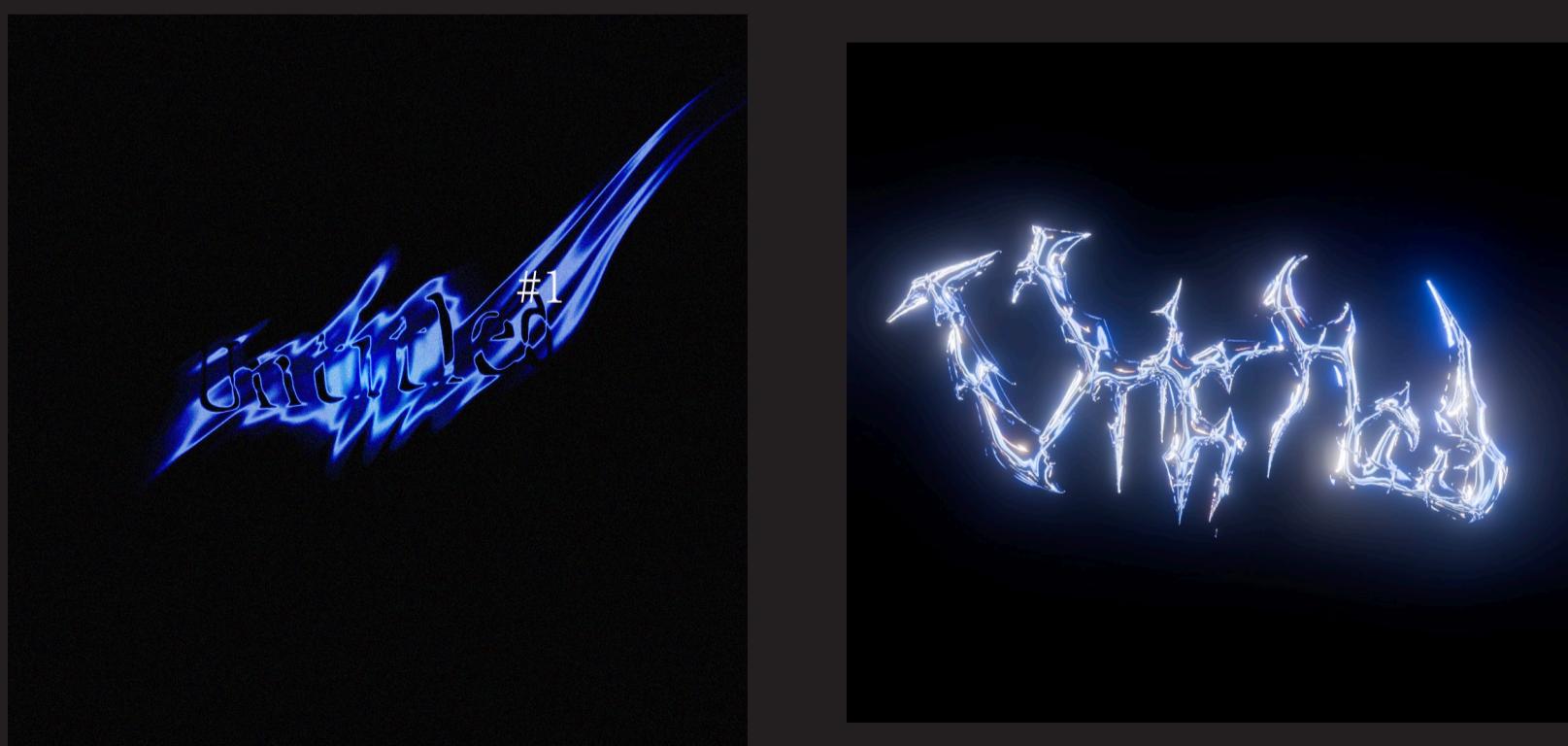


## Music

アーティスト(芸術家)活動だけではなく音楽活動もしている。ジャンルは多様なので今までこのポートフォリオで見せてこなかった恋愛などについて表現する事もあるが、軸は中二病に根ざした反骨精神や、いじめや境遇などに関する絶望、また希望などにある。歌も沢山歌いたいが、まだ未熟なので今はラップの曲が多い。ビートも自分で制作していて、ジャケ写などもオリジナル。



Untitledとしてフリービートの配布もしていて、Untitledという文字活用したビジュアルも自ら制作している。



# Graphic Designs

